

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-347076
 (43)Date of publication of application : 18.12.2001

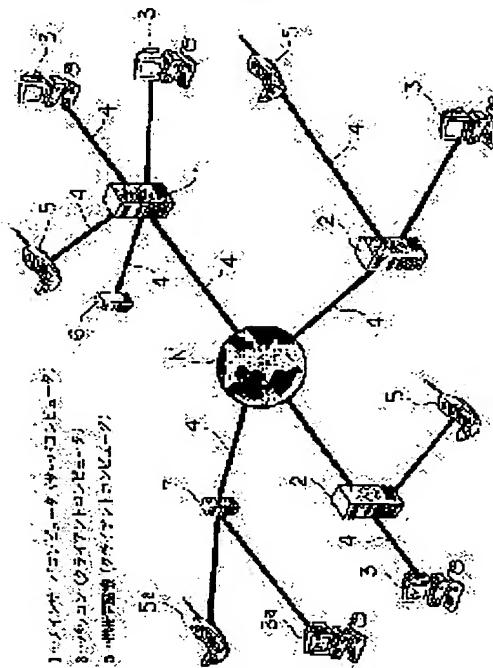
(51)Int.Cl. A63F 13/12

(21)Application number : 2000-172048 (71)Applicant : TANAKA GIICHI
 (22)Date of filing : 08.06.2000 (72)Inventor : TANAKA GIICHI

(54) METHOD AND DEVICE FOR TOTALIZING SCORE OF COMPUTER GAME

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a method of collecting and totalizing scores obtained in various computer games by each user at a server computer, and preparing a score ranking based on the collected data.
SOLUTION: Result data of a computer game executed by each client computer 3 or 5 are transmitted to the server computer 1 via a transmitting medium 4, then the score of the game in each client computer is obtained in a calculation method previously set by the kind of game based on the kind and result data of the game by the server computer, and the scores are accumulated and totalized by each client computer.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2001-347076

(P2001-347076A)

(43)公開日 平成13年12月18日 (2001.12.18)

(51)Int.Cl.⁷

A 6 3 F 13/12

識別記号

F I

テマコード(参考)

A 6 3 F 13/12

C 2 C 0 0 1

審査請求 未請求 請求項の数6 O.L (全 6 頁)

(21)出願番号 特願2000-172048(P2000-172048)

(22)出願日 平成12年6月8日 (2000.6.8)

(71)出願人 300043141

田中 義一

鳥取県鳥取市桜谷173-21

(72)発明者 田中 義一

鳥取県鳥取市桜谷173-21

(74)代理人 100080182

弁理士 渡辺 三彦

Fターム(参考) 2C001 AA01 AA02 AA04 AA05 AA09

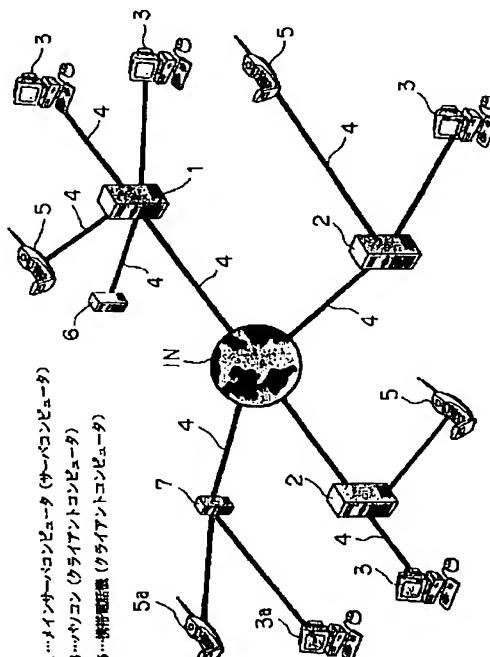
AA17 BB01 CB08

(54)【発明の名称】 コンピュータゲームの得点集計方法及びその装置

(57)【要約】

【課題】 個々のユーザが各種コンピュータゲームによって獲得した得点をサーバコンピュータで集計したり、この集計データに基づいて得点ランキングを付与できるコンピュータゲームの得点集計方法を提供すること。

【解決手段】 各クライアントコンピュータ3、5でコンピュータゲームを実行した結果の成績データを伝送媒体4を介してサーバコンピュータ1に転送した後、サーバコンピュータによりゲームの種類と成績データとに基づきゲームの種類毎に予め定めた得点算出方式により各クライアントコンピュータにおけるゲームの得点を求め、各クライアントコンピュータ毎に上記得点を累積して集計するようにしたコンピュータゲームの得点集計方法。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 サーバコンピュータを伝送媒体を介して複数のクライアントコンピュータと接続可能としたネットワークにおいて、

各クライアントコンピュータで所望の種類のコンピュータゲームを実行した結果の成績データを上記伝送媒体を介してサーバコンピュータに転送した後、サーバコンピュータによりコンピュータゲームの種類と上記転送された成績データとに基づきコンピュータゲームの種類毎に予め定めた得点算出方式により各クライアントコンピュータにおける各回のコンピュータゲームの得点を求め、上記サーバコンピュータにより各クライアントコンピュータ毎に上記得点をコンピュータゲームが行われる毎に順次累積して集計するようにしたことを特徴とするコンピュータゲームの得点集計方法。

【請求項2】 上記集計した各ユーザの得点集計データとともに各ユーザの得点ランキングを求めることが特徴とする請求項1記載のコンピュータゲームの得点集計方法。

【請求項3】 上記各クライアントコンピュータ毎の得点集計データを上記伝送媒体を介して各クライアントコンピュータに送信するようにしたことを特徴とする請求項1又は2記載のコンピュータゲームの得点集計方法。

【請求項4】 請求項1乃至3のいずれか記載の得点集計方法を上記サーバコンピュータに実行させるためのプログラムを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体。

【請求項5】 各クライアントコンピュータで各種コンピュータゲームを実行した結果の成績データを伝送媒体を介して受信する受信部と、コンピュータゲームの種類と上記転送された成績データとに基づきコンピュータゲームの種類毎に予め定めた得点算出方式により各クライアントコンピュータにおける各回のコンピュータゲームの得点を求め、かつ各クライアントコンピュータ毎にコンピュータゲームが行われる毎に上記得点を順次累積して集計する得点累積集計部とを備えたことを特徴とするコンピュータゲームの得点集計装置。

【請求項6】 上記集計部で累積、集計された各クライアントコンピュータ毎の得点集計データを上記伝送媒体を介して各クライアントコンピュータに送信する送信部を備えたことを特徴とする請求項5記載のコンピュータゲームの得点集計装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、電話回線等の伝送媒体を介して各クライアントコンピュータで行われるコンピュータゲームの得点を集計するコンピュータゲームの得点集計方法及びその装置に関するものである。

【0002】

【従来の技術】 従来、いわゆるパーソナルコンピュータ（以下、パソコンという）を用いて各種ゲームを行うこ

とは広く知られている。その場合、将棋等の対戦型のゲームであれば、インターネットを通して複数のユーザが対戦形式で競技することも行われている。また、各種ゲーム用のソフトウェアをインターネットを介してユーザに提供することも行われている。更に、近年、携帯電話を用いてインターネットに接続したり、コンピュータゲームを行うことも可能となっている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 本発明は、コンピュータネットワークに接続可能な環境を有する多数のユーザが各種コンピュータゲームを楽しむ現在の状況に鑑み、コンピュータゲームに一層付加価値を与えるため、個々のユーザが各種コンピュータゲームによって獲得した得点をサーバコンピュータで集計したり、この集計データに基づいて得点ランキングを付与できるようにすることを技術的課題としている。

【0004】

【課題を解決するための手段】 前記の課題を解決するため、本発明の請求項1のコンピュータゲームの得点集計方法は、サーバコンピュータを伝送媒体を介して複数のクライアントコンピュータと接続可能としたネットワークにおいて、各クライアントコンピュータで所望の種類のコンピュータゲームを実行した結果の成績データを上記伝送媒体を介してサーバコンピュータに転送した後、サーバコンピュータによりコンピュータゲームの種類と上記転送された成績データとに基づきコンピュータゲームの種類毎に予め定めた得点算出方式により各クライアントコンピュータにおける各回のコンピュータゲームの得点を求め、上記サーバコンピュータにより各クライアントコンピュータ毎に上記得点をコンピュータゲームが行われる毎に順次累積して集計するようにしたことを特徴とするものである。なお、本明細書において、クライアントコンピュータには、通常のパソコン等のコンピュータ以外に、インターネットに接続したり、コンピュータゲームを実行することが可能な携帯電話機も含まれる。

【0005】 請求項2のコンピュータゲームの得点集計方法は、請求項1の方法において、上記集計した各ユーザの得点集計データとともに各ユーザの得点ランキングを求めることが特徴とするものである。

【0006】 請求項3のコンピュータゲームの得点集計方法は、請求項1又は2の方法において、上記各クライアントコンピュータ毎の得点集計データを上記伝送媒体を介して各クライアントコンピュータに送信するようにしたことを特徴としている。

【0007】 請求項4の記録媒体は、請求項1乃至3のいずれか記載の得点集計方法を上記サーバコンピュータに実行させるためのプログラムを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体である。

【0008】 請求項5のコンピュータゲームの得点集計

装置は、各クライアントコンピュータで各種コンピュータゲームを実行した結果の成績データを伝送媒体を介して受信する受信部と、コンピュータゲームの種類と上記転送された成績データとに基づきコンピュータゲームの種類毎に予め定めた得点算出方式により各クライアントコンピュータにおける各回のコンピュータゲームの得点を求め、かつ各クライアントコンピュータ毎にコンピュータゲームが行われる毎に上記得点を順次累積して集計する得点累積集計部とを備えたことを特徴としている。

【0009】請求項6のコンピュータゲームの得点集計装置は、請求項5の構成において、上記集計部で累積、集計された各クライアントコンピュータ毎の得点集計データを上記伝送媒体を介して各クライアントコンピュータに送信する送信部を備えたことを特徴とするものである。

【0010】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態を図面に基づいて説明する。本発明のコンピュータゲームの得点集計方法を実施するランキング付きゲームネットワークの主催業者（以下、ゲームネットワーク主催業者といふ）は、図1に示すように、メインサーバコンピュータ1と、電話回線等の伝送媒体4を介して多数のコンピュータを接続可能とした世界的ネットワークであるインターネットINを介してメインサーバコンピュータ1に接続される複数の地域サーバコンピュータ2とを設置している。地域サーバコンピュータ2は、例えば、人口50万人程度の地域に1つ程度の割合で設けられ、複数の国に設けることも可能である。

【0011】上記メインサーバコンピュータ1には、契約済みのユーザのパソコン3（クライアントコンピュータ）が電話回線等の伝送媒体4を介して接続可能とされるとともに、契約済みのユーザの携帯電話機5（クライアントコンピュータ）が図示しない基地局及び電話回線等の伝送媒体4を介して接続可能とされている。また、メインサーバコンピュータ1には、コンピュータゲーム用のソフトウェアを提供する業者のソフト提供用サーバコンピュータ6が伝送媒体4を介して接続されている。

【0012】一方、地域サーバコンピュータ2には、上記と同様に、各地域のユーザのパソコン4や携帯電話機5が伝送媒体4を介して接続可能とされている。さらに、一般的プロバイザ（インターネット接続業者）と契約しているユーザのパソコン3a又は携帯電話機5a

*も、当該プロバイザが有するプロバイザ用サーバコンピュータ7を介してメインサーバコンピュータ1に接続可能とされている。

【0013】上記ゲームネットワーク主催業者は、通常のプロバイザとしての機能をも有しており、メインサーバコンピュータ1又は地域サーバコンピュータ2と契約したユーザはインターネット接続、電子メール等の通常のプロバイザが提供するサービスを受けられるようになっている。

10 【0014】また、メインサーバコンピュータ1は、コンピュータゲーム用のソフトウェアをオンラインで提供するサイトの検索を行うために必要なプログラムがインストールされ、検索サイトとしての機能も有している。上記一般のプロバイザと契約しているユーザのパソコン3a又は携帯電話機5aからは、通常、メインサーバコンピュータ1を利用したコンピュータゲーム用のソフトウェアの検索のみが可能とされている。

【0015】次に、上記ゲームネットワーク主催業者が提供する主たるサービスである複数の契約ユーザのコンピュータゲームの成績によるランキング付与サービスにつき説明する。まず、コンピュータゲーム用のソフトウェアについては、必要により、ゲームサイト提供業者と契約しているソフトウェア提供業者のソフト提供サーバコンピュータ6その他のソフトウェア提供サイトから伝送媒体4を介してパソコン3又は携帯電話機5にダウンロードできるようになっている。

【0016】上記コンピュータゲーム用のソフトウェアは、正式版以外に、適宜試用版も提供され、各ユーザがコンピュータゲームを試用した上で正式版を購入できるようになっている。そして、ゲームネットワーク主催業者が指定した複数種のコンピュータゲームについては、予めゲームの成績に基づく得点（ポイント）の算出方式が定められている。

【0017】以下の表1でその例を説明するが、この得点算出方式に関する説明文はコンピュータゲームのソフトウェアに付属されるか、或いはメインサーバコンピュータ1から伝送媒体4を介してユーザのパソコン3又は携帯電話機5に送信され、パソコン3又は携帯電話機5の表示部に表示されるようになっている。

40 【0018】

【表1】

| ゲームの類別 | 得点算出方式 |
|-------------|-------------------------|
| 第1類 将棋、オセロ等 | 勝ち=+5000P、負け=-5000P |
| 第2類 野球等 | +1点差=+1000P、-1点差=-1000P |
| 第3類 ゴルフ等 | -1=+1000P、+1=-1000P |
| 第4類 パチンコ等 | 1玉=+1P |
| 第5類 カーレース等 | 300P-競技時間(秒)×1P |

【0019】上記得点算出方式は、表1のように、コンピュータを用いた将棋やオセロのような「勝ち」又は

「負け」の結果のみが得られる第1類のコンピュータゲームについては、例えば、「勝ち」の場合に+5000

ポイント(P)、「負け」の場合に-5000ポイント等、勝敗に応じてプラス又はマイナスの一定の得点を付与することができる。

【0020】また、コンピュータを用いた野球ゲームのように勝敗のみでなく、点数差が生じる第2類のゲームについては、例えば、点数差“1”につき得点1000ポイントを付与し、「勝ち」の場合はプラスの得点とし、「負け」の場合はマイナスの得点とすることができます。

【0021】さらに、コンピュータを用いたゴルフゲームのように、成績がスコアによって得られ、かつ各競技者間のスコアの差が比較的少ない第3類のゲームの場合には、所定の基準点、例えば、スコアが“0”的場合の得点を0ポイントとし、スコアがマイナス(アンダー)の場合は1点当たり1000ポイントをプラスの得点として与え、スコアがプラス(オーバー)の場合1点当たり1000ポイントをマイナスの得点として与えることができる。

【0022】また、例えば、コンピュータを用いたバチンコゲームのように、成績がスコアによって得られ、かつ各競技者間のスコアの差が比較的大きい第4類のゲームの場合、獲得したバチンコ玉の1玉当たり(1スコア当たり)1ポイントとする。

【0023】また、例えば、コンピュータを用いたカーレースゲームのように競技時間の短さを競う第5類のゲームの場合は、所定のポイント、例えば、300ポイントから1秒当たり一定ポイント、例えば、1ポイントを減算した得点を付与することができる。例えば、競技時間が150秒の場合、 $300 - 1 \times 150 = 150$ ポイントとなる。

【0024】以下、ユーザが上記ゲームネットワーク主催業者と契約してパソコン3又は携帯電話機5でコンピュータゲームを行い、上記主催業者が全ての契約ユーザがコンピュータゲームで獲得した得点のランキングを付与する手順を図2のフローチャート及び図3の得点算出及びランキング算定説明図を参照しながら説明する。

【0025】まず、各ユーザがゲームネットワーク主催業者と契約して当該ゲームネットワークに入会する(S1)。この際、ネットワークへの接続時に入力するユーザ名やパスワード等の情報が設定される。契約済みの各ユーザには、月払い又は年払い等の会費を支払うことを条件に、月初めに一定の初期得点、例えば、3000ポイントが与えられる(S2)。その後、各ユーザのパソコン3又は携帯電話機5で各種コンピュータゲームを実行すると(S3)、実行したゲームの種類及びその成績データが伝送媒体4を介してメインサーバコンピュータ1に送信される(S4)。

【0026】メインサーバコンピュータ1では、送信されたコンピュータゲームの種類及び成績データに基づいて、その回のゲームの得点が算出された後、この得点

が、上記初期得点に加減算される。なお、1ヶ月間に同一ユーザが複数回、同一又は異なるコンピュータゲームを実行した場合、各回のゲームの得点が上記初期得点に順次加減算され、1ヶ月間の累積得点が求められる(S5)。

【0027】例えば、図3において、ユーザAが上記表1中の第1類に分類された将棋等のゲームを実行して、敗れた場合、表1の得点算出方式から得点は-5000ポイントとなる。次に、契約ユーザAが第2類のゲーム、例えば、バチンコゲームを実行して、成績が出玉5000玉であった場合、表1から得点は5000ポイントとなる。

【0028】さらに、ユーザAが第5類のゲームを実行して競技時間が150秒であった場合、表1から得点は150ポイントとなる。メインサーバコンピュータ1では、これらのユーザAのゲームの得点が全て累計され、累計値150Pが上記初期得点3000ポイントに加算されることにより、ユーザAの得点の現在の累計値が3150ポイントとして求められる。

【0029】同様に、ユーザB及びC等の他のユーザについても、上記と同じ方法で得点の累計値が求められる。そして、ゲームネットワークに加入している全てのユーザについての得点ランキングがリアルタイムで求められ、ユーザから要求があった場合、この得点ランキングがメインサーバコンピュータ1から各ユーザのパソコン3又は携帯電話機5に伝送媒体4を介して送信されて表示される(S6)。

【0030】各ユーザの獲得した得点は月末毎に清算されるが(S7)、その際、付加的サービスとして、図3に示すように、得点ランキング最上位のユーザ(大富豪)等のランキング上位のユーザ、又は必ずしも高順位でなくても区切りのよい順位(100位、1000位、10000位等)のユーザ、若しくは最下位のユーザ(大貧民)等に賞金又は賞品を授与することができる。これらの賞金又は賞品は、例えば、各ユーザから徴収する会費の一部を充当すればよい。

【0031】なお、1ヶ月単位で賞品、賞金を授与することに加えて、各ユーザの得点を、例えば、1年間に渡って累計して、年間累計値のランキングに基づいて、賞品、賞金を授与するようにしてもよい。さらに、各ユーザが賞品、賞金を獲得した場合、パソコン3又は携帯電話機5の表示画面上にユーザ名や獲得した賞品、賞金を図形等も交えて表示するようにしてもよい。

【0032】以上のように、本発明では、メインサーバコンピュータ1により多数のユーザのコンピュータゲームによる得点ランキングをリアルタイムで求めて、各ユーザに公表するようにしたので、多数のユーザがコンピュータゲームを行う環境に付加価値を与えることができる。また、ランキングに基づいて、特定順位のユーザに賞品又は賞金等を授与する付随的なサービスも提供でき

る。なお、必ずしもランキングを付与せずに、個々のユーザの得点の累積値をメインサーバコンピュータ1で求めるのみでもよい。

【0033】なお、上記したようなコンピュータゲームの得点集計方法をメインサーバコンピュータ1に実行させるために必要なプログラムを記録した記録媒体(CD-ROM等)を製造、販売等する行為は、当然に本発明の範囲に含まれるものである。

【0034】

【発明の効果】本発明の請求項1のコンピュータゲームの得点集計方法は、サーバコンピュータを伝送媒体を介して複数のクライアントコンピュータと接続可能としたネットワークにおいて、各クライアントコンピュータで所望の種類のコンピュータゲームを実行した結果の成績データを上記伝送媒体を介してサーバコンピュータに転送した後、サーバコンピュータによりコンピュータゲームの種類と上記転送された成績データとに基づきコンピュータゲームの種類毎に予め定めた得点算出方式により各クライアントコンピュータにおける各回のコンピュータゲームの得点を求め、上記サーバコンピュータにより各クライアントコンピュータ毎に上記得点をコンピュータゲームが行われる毎に順次累積して集計するようにしたものであるから、各クライアントコンピュータのユーザ毎のゲームの得点の累積値がサーバコンピュータで把握されるようになる。これにより、各ユーザは、一定期間内における自らのコンピュータゲームの成績がどの程度のものであるかを知ることができるようになる。

【0035】請求項2のコンピュータゲームの得点集計方法は、請求項1の方法において、上記集計した各ユーザの得点集計データとともに各ユーザの得点ランキングを求めるようにしたので、各ユーザは、自己のコンピュータゲームの成績と他者の成績とある程度客観的に比較、評価することができるようになり、コンピュータネットワークに接続可能な多数のユーザがコンピュータゲームを楽しむ環境に一層の付加価値を与えることができる。

【0036】請求項3のコンピュータゲームの得点集計方法は、請求項1又は2の方法において、上記各クライアントコンピュータ毎の得点集計データを上記伝送媒体を介して各クライアントコンピュータに送信するようにしたものであるから、各クライアントコンピュータのユーザの得点ランキング等を各クライアントコンピュータ

上で表示、確認等することが可能となる。

【0037】請求項4の記録媒体は、請求項1乃至3のいずれか記載の得点集計方法を上記サーバコンピュータに実行させるためのプログラムを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体であるから、係る記録媒体から上記サーバコンピュータに上記プログラムをインストールすることにより、上記した有用な得点集計方法を実現できるようになる。

【0038】請求項5のコンピュータゲームの得点集計装置は、各クライアントコンピュータで各種コンピュータゲームを実行した結果の成績データを伝送媒体を介して受信する受信部と、コンピュータゲームの種類と上記転送された成績データとに基づきコンピュータゲームの種類毎に予め定めた得点算出方式により各クライアントコンピュータにおける各回のコンピュータゲームの得点を求め、かつ各クライアントコンピュータ毎にコンピュータゲームが行われる毎に上記得点を順次累積して集計する得点累積集計部とを備えたものであるから、この得点累積集計部により各クライアントコンピュータのユーザ毎のゲームの得点の累積値を把握できるようになる。これにより、例えば、一定期間内の各クライアントコンピュータのユーザの得点をランキング付けする等の付加価値を与えることができる。

【0039】請求項6のコンピュータゲームの得点集計装置は、請求項5の構成において、上記集計部で累積、集計された各クライアントコンピュータ毎の得点集計データを上記伝送媒体を介して各クライアントコンピュータに送信する送信部を備えたものであるから、各クライアントコンピュータのユーザのコンピュータゲームの得点ランキング等を各クライアントコンピュータ上で表示、確認等することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の形態におけるゲームネットワークを示す説明図。

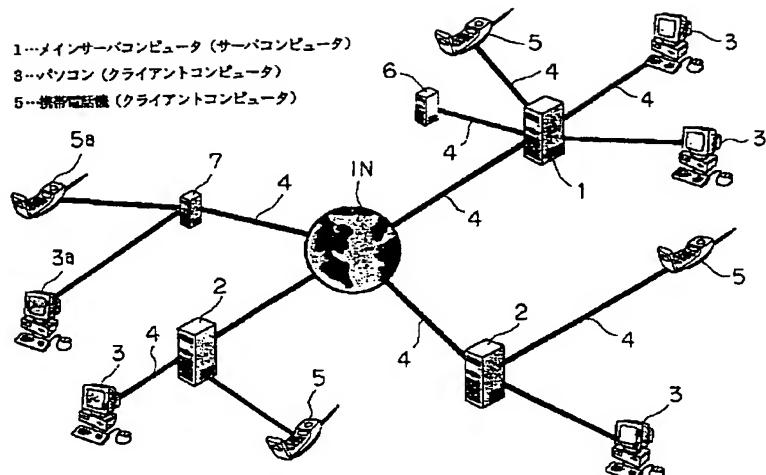
【図2】上記ゲームネットワークにおけるランキング算定手順を示すフローチャート。

【図3】上記ゲームネットワークにおけるランキング算定手順を示す説明図。

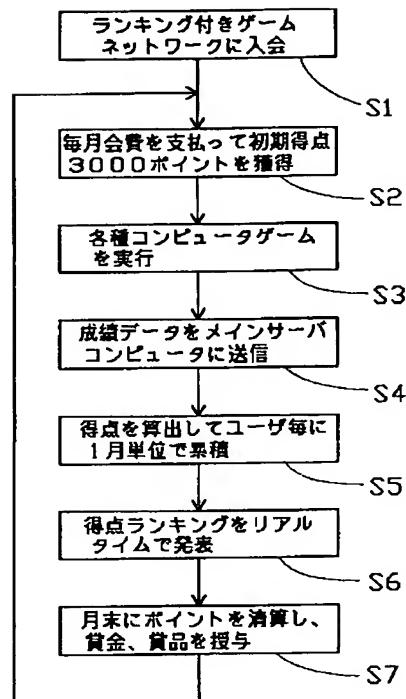
【符号の説明】

- 40 1 メインサーバコンピュータ(サーバコンピュータ)
- 3 パソコン(クライアントコンピュータ)
- 5 携帯電話機(クライアントコンピュータ)

【図1】



【図2】



【図3】

